



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS - UFAL
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTE - IEFE
EDUCAÇÃO FÍSICA LICENCIATURA

Eric Martins dos Santos

JOGOS DIGITAIS E EDUCAÇÃO FÍSICA: POSSIBILIDADES PARA A
RESSIGNIFICAÇÃO DE “NÃO-LUGARES” DA ESCOLA

Maceió - AL

2024

Eric Martins dos Santos

**JOGOS DIGITAIS E EDUCAÇÃO FÍSICA: POSSIBILIDADES PARA A
RESSIGNIFICAÇÃO DE “NÃO-LUGARES” DA ESCOLA**

Trabalho de conclusão de curso
apresentado à Universidade Federal de
Alagoas como requisito parcial para a
aquisição do título de Licenciado em
Educação Física pelo Instituto de
Educação Física e Esporte da
Universidade Federal de Alagoas.

Orientador: Prof.º. Dr.º
Silvan Menezes dos Santos.

Maceió - AL

2024

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico

Bibliotecária: Helena Cristina Pimentel do Vale – CRB4/661

S237j

Santos, Eric Martins dos.

Jogos digitais e Educação Física : possibilidades para a ressignificação de “não-lugares” da escola / Eric Martins dos Santos. – 2025.
40 f : il.

Orientador: Silvan Menezes dos Santos.

Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Educação Física) – Universidade Federal de Alagoas, Instituto de Educação Física e Esporte. Maceió, 2024.

Bibliografia: f. 38-39.

Apêndices: f. 40.

1. Jogos digitais. 2. Escola - Não-lugares. 3. Educação Física. 4. Linguagem dos jogos digitais. I. Título.

CDU: 796:004

Folha de Aprovação

ERIC MARTINS DOS SANTOS

JOGOS DIGITAIS E EDUCAÇÃO FÍSICA: POSSIBILIDADES PARA A RESSIGNIFICAÇÃO DE "NÃO-LUGARES" DA ESCOLA

Trabalho de Conclusão de Curso
submetido à banca examinadora do curso
de Educação Física Licenciatura da
Universidade Federal de Alagoas e
aprovada em 13 de Outubro de 2024.

 Documento assinado digitalmente
SILVAN MENEZES DOS SANTOS
Data: 09/12/2024 12:55:09-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

(Orientador(a) - Professor Dr. Silvan Menezes dos Santos, UFAL)

Banca examinadora:

 Documento assinado digitalmente
ADILSON ROCHA FERREIRA
Data: 09/12/2024 17:01:53-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

(Examinador Externo - Prof. Dr. Adilson Rocha Ferreira, SEDUC/AL)

 Documento assinado digitalmente
MIRAIRA NOAL MANFROI
Data: 12/12/2024 10:14:11-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

(Examinadora Interna - Profa. Dra. Miráira Noal Manfroi, UFAL)

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, depois a minha família, em especial meus pais Almy e Rosa, minhas avós Maria Auxiliadora e Ernestina, a todos os meus professores e amigos que estiveram comigo durante meu período de formação. Agradeço também aos amigos, também estudantes do PIBID, juntamente com a professora supervisora do projeto Maria Heloise S. S.

Agradecimentos

Quero agradecer primeiramente a Deus pela possibilidade que Ele me deu de poder fazer parte de uma instituição renomada como a UFAL, e de um Instituto de extrema grandeza. Foi um prazer conhecer cada um dos professores, cada colega de turma e futuros profissionais da Educação Física, além de amigos que formei nesse período de estadia em Maceió. Também quero expandir meus agradecimentos para a minha família como um todo, mas especialmente meus pais e amigos, Almy e Rosa, as minhas avós Dorinha e Ernestina, que sempre me apoiaram em realizar esse sonho de me formar numa Universidade e num curso de extrema importância e relevância, e me sustentaram durante a formação, sem reclamar em nenhum momento sequer, pelo contrário, sempre incentivando. Agradeço a minha namorada, que me apoiou, me deu ideias, incentivou, me entendeu, e fez parte da realização desse grande sonho. Agradeço também aos meus amigos da minha cidade natal Garanhuns, que me ajudaram nesse processo, me mentoreando em certos momentos, rindo, apoiando. Só cheguei aqui por causa de cada um que fez parte disso e da minha vida como um todo. Agradeço aos jovens da igreja, que também me apoiaram e entenderam algumas ausências. E não poderia deixar de fora duas pessoas que foram primordiais nessa formação e para esta pesquisa, o Professor Doutor Silvan Menezes, que me aguentou durante todo o curso, que me instruiu, que aceitou ser meu orientador de pesquisa, e que realizou com maestria, apesar das minhas pressas e insistências; e também a Professora Maria Heloise, a Helô, que foi minha professora do PIBID e me incentivou em cada detalhe da formação nos momentos em que se fez presentes, e que se demonstrou adepta as minhas ideias para realização da pesquisa. E por fim, agradeço a escola Dr. José Maria de Melo, por terem aberto as suas portas para que eu pudesse realizar minha pesquisa para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Que Deus abençoe a todos e que muitos frutos surjam a partir desse projeto.

RESUMO

O uso de tecnologias e jogos digitais tem crescido globalmente, impactando também o contexto escolar. Contudo, muitas escolas públicas brasileiras enfrentam dificuldades em integrar essas ferramentas, especialmente os jogos digitais, somado à falta de infraestrutura e espaços adequados para lazer e aulas de Educação Física. Esses locais, chamados “Não-Lugares”, locais apenas de passagem, são subutilizados e carecem de propósito pedagógico. Este estudo, de abordagem qualitativa e tipo Observação-Participante, investiga como a inserção de jogos digitais na Educação Física e suas linguagens/características podem ressignificar esses espaços. Realizado em uma escola estadual de Maceió, Alagoas, com estudantes do 3º ano do fundamental I (8 a 10 anos), o estudo utilizou aulas teórico-práticas, diário de campo, desenhos e registros fotográficos para analisar essa potencial transformação. A pesquisa inseriu jogos digitais nas aulas de Educação Física, adaptando elementos de games como Battle Royale e Mundo Aberto para atividades práticas, o que gerou engajamento e criatividade. As crianças também propuseram ressignificar espaços da escola, como a quadra interditada e um terreno baldio ao lado da escola, inspirando-se nos jogos para imaginar novos usos, criando desenhos que refletiam essas transformações. Logo, conclui-se que a linguagem dos jogos digitais pode ser incluída na escola trazendo um novo significado ao local, sendo presente nos ambientes, servindo de memorial para os espaços e proporcionando novas experiências e implementações de princípios, trazendo a perceptividade de pertencimento e cuidado dos estudantes pela escola, valorizando suas áreas de convivência.

Palavras-Chave: Jogos Digitais; Não-Lugares; Educação Física.

ABSTRACT

The use of digital technologies and games has grown globally, also impacting the school context. However, many Brazilian public schools face difficulties in integrating these tools, especially digital games, added to the lack of infrastructure and suitable spaces for leisure and Physical Education classes. These places, called "Non-Places", places only of passage, are underutilized and lack a pedagogical purpose. This study, with a qualitative approach and Observation-Participant type, investigates how the insertion of digital games in Physical Education and their languages/characteristics can resignify these spaces. Held in a state school in Maceió, Alagoas, with students from the 3^o year of elementary school I (8 to 10 years), the study used theoretical-practical classes, field diary, drawings and photographic records to analyze this potential transformation. The research inserted digital games in Physical Education classes, adapting elements of games such as Battle Royale and Open World for practical activities, which generated engagement and creativity. The children also proposed to resignify spaces of the school, such as the interdicted court and a wasteland next to the school, inspired by the games to imagine new uses, creating drawings that reflected these transformations. Therefore, it is concluded that the language of digital games can be included in the school bringing a new meaning to the place, being present in the environments, serving as a memorial for the spaces and providing new experiences and implementations of principles, bringing the perceptivity of belonging and care of students by the school, valuing their areas of coexistence.

Keywords: Digital Games; Non-Places; Physical Education.

SUMÁRIO

Introdução.....	15
Objetivos.....	22
Objetivo Geral.....	22
Objetivos Específicos.....	22
Metodologia.....	23
Diário de Campo.....	26
Reflexões dos achados da pesquisa.....	41
Jogos Digitais e Educação Física na percepção das crianças.....	41
A inserção dos jogos digitais na aula de Educação Física.....	41
Os sentidos atribuídos pelas crianças à ressignificação de "Não-lugares".....	42
Linguagem de jogos e os contributos para a ressignificação de "Não-lugares" escolares... 43	
Considerações Finais.....	44
Referências.....	45
Apêndice e Anexos.....	47

Introdução

O tema deste estudo é “Jogos Digitais e Educação Física: Possibilidades para a Ressignificação de “Não-Lugares” da Escola”. Este estudo visa uma maior apropriação e utilização dos meios eletrônicos, em exclusividade os jogos digitais, nas aulas de Educação Física. Jogos Digitais atualmente compõem uma das unidades temáticas propostas e sugeridas para aplicação durante a unidade de Jogos e Brincadeiras, pela BNCC, visando uma maior aplicação e usufruto da tecnologia, que usada da maneira correta, pode vir a ser um fator potencializador na reutilização de “Não-Lugares”, utilizando formas atrativas de propagar e adquirir os conhecimentos, além de ter a possibilidade de revitalizar ambientes abandonados, para que existam mais locais dentro do ambiente escolar com possibilidade de utilização em momentos de aula ou para lazer (DANIELA et al., 2016).

Um projeto que foi apresentado como ensaio na faculdade de BH (Belo Horizonte), em Minas, por estudantes do mestrado, onde estes eram de Pernambuco e da Paraíba, buscavam lugares abandonados dentro da cidade, que não possuíam nenhum significado e proveito para a população, sendo chamado de “Não-lugares”. A partir dessa averiguação dos locais, eles propunham desafios para uma possível revitalização daquele ambiente, algo que pode ser feito também dentro da escola. A apropriação dos jogos digitais para ressignificação de lugares indiferentes no ambiente escolar, a partir de vivências e experiências, em conjunto com o professor e idealizador da pesquisa, compreendemos ser possível encontrar lugares esquecidos dentro do ambiente escolar e idealizar um local com uma nova aparência, para práticas de atividades durante as aulas e em momentos sem aula, como nos intervalos, revigorando aquele ambiente e trazendo a imagem dos jogos digitais para a escola como caracterização do espaço (SILVA, et al., 2012).

O termo “Não-lugares” começou a ser utilizado em 1992 por Mare Augé, onde esse autor escreveu um livro, por título de “*Tempo Social*”, que esse tema tratava de uma realidade já presente na época de elaboração do livro. Apesar de não ser um termo comum, o autor faz a relação desses locais sem habitação e não frequentados, com lugares apontados como “*espaços de fluxos*”. Porém a principal indagação e pensamento do autor é do que a falta desses locais de convivência social podem causar ao contexto de sociedade, onde a solidão, o conviver só, se tornaria algo comum num futuro, algo que concerne à atualidade (SÁ, 2014).

Os “Não-lugares” são espaços tido por abandonados ou em utilidade dentro da escola ou na cidade, onde o intuito de suas criações eram o lazer ou pelo menos uma breve utilidade para a população que frequenta aquele lugar. O conceito de “Não-lugar” começou a ser utilizado primeiramente para os locais da cidade que foram criados com o intuito de algumas atividades coletivas serem praticadas neste local. Porém, com a sociedade cada vez mais egocêntrica, onde somente o “eu” importa, os espaços coletivos passaram a deixar de serem visitados. Com isso, eles acabam se degradando, e com essa degradação os espaços “perdem” sua utilidade, deixando de ser visitado pela sociedade. Atualmente, poucos locais de convivência coletiva são frequentados, locais estes apontados no estudo como Shoppings, Aeroportos, Estádios de Futebol, locais destinados à convivência em sociedade, mas não necessariamente com o intuito de pessoas que se relacionam estarem juntas, mas as mais diversas pessoas, como disse Silva et al. (2012, p. 3), “*sem laços relacionais sólidos*”; além do destaque de que por questões de segurança, a sociedade tem acompanhado a tendência de “isolamento”, pois nessas situações, o outro significa “perigo” (SILVA et al., 2012).

Em detrimento disto, os “Não-lugares” se restringem a local de passagem, e não mais de visitação, fugindo do seu real sentido de criação, ou seja, lugar de relacionamento interpessoal, amizade, companheirismo e ligação. Assim também está acontecendo no ambiente escolar, onde ali o interesse não é somente o “aprender” os conteúdos, mas a inter-relação social, onde o indivíduo aprende a conviver em sociedade, conhecendo as regras sociais, conhecendo novas pessoas, conhecendo novos costumes, novas culturas. A falta de locais de interação e convivência, pela falta de estrutura adequada ou descuido das autoridades responsáveis, têm prejudicado a escola, pois acaba que se torna restrita para o ensinar e estudar, fugindo da relação social. Isso afeta o desenvolvimento da escola em si e das aulas de Educação Física, ambiências em que a coletividade é bastante trabalhada e necessária, usada para estimular a cooperação mútua, onde os indivíduos aprendam a se relacionar e ajudar. Assim, a ressignificação dos locais dentro do ambiente escolar é extremamente importante, pois colabora para as cooperações ocorrerem, dentro de aula ou em momentos de lazer, para que experiências venham a ser criadas, memórias venham a se estabelecer, bem como significados individuais e coletivos sejam construídos (SILVA et al., 2012).

Para a revitalização/ressignificação de espaços, neste trabalho partimos do

pressuposto de que a linguagem dos JD's seria o ponto de caracterização possível desses locais, trazendo imagens contemporâneas e familiares para os estudantes, acompanhando algo de sua realidade, pois os JD's são frequentes em seus cotidianos. Seja por meio de celulares, computadores, consoles, eles têm essa interação com o mundo da tecnologia. Para isso, a adesão dos jogos digitais nas aulas de Educação Física seriam trazidos e experimentados. A priori o intuito é, com a linguagem dos JD's, ressignificar algum local dentro da escola, trazendo uma nova imagem e caráter para ele, atribuindo sentido à introdução dos jogos digitais na Educação Física, ressignificando também as aulas.

Pontos importantes na utilização de JD's, são: alta adesão dos estudantes às propostas e jogos, gerando um maior interesse pelos conteúdos; desenvolvimento da parte cognitiva, podendo-se trazer também para aspectos físicos; ampliação do uso da tecnologia no ambiente escolar, com a utilização de uma forma correta.

A atualização da escola também está inserida na educação física, quando a tecnologia e em destaque os jogos digitais estão presentes nas aulas. Por se tratar de um momento mais "aberto", as aulas de EDF tendem a permitir uma maior usabilidade de metodologias de ensino, tendo os jogos como ponto chave, pois possibilita a inclusão dentro das aulas, propondo a liberdade e prazer que a educação física remete. Apesar da falta de preparo das universidades no preparo para tais metodologias, o professor encontra autonomia e afinidade para proporcionar experiências aos estudantes, mas há a necessidade de preparo por parte da universidade para tal conteúdo. O jogo digital como conteúdo se relaciona com a ludicidade na propagação de conteúdos, podendo trazer algo da familiaridade dos estudantes para o contexto de aula. Os jogos precisam dos jogadores, e questões como a inserção de desafios, cooperação, mutualidade; junto com a cultura corporal do movimento, capaz de ser trabalhada através da linguagem virtual proporcionada pelos JD's, servindo de ferramenta que ajuda e contribui na aprendizagem dos estudantes, sendo educacional (FRANCO, 2014).

Daniel Vasques e Nicole Cardoso (2020), no ano de vigência da pandemia do COVID-19 (SARS-CoV-2: vírus da família do coronavírus que, ao infectar causa uma doença chamada COVID-19), realizaram um estudo através de um relato de experiência, no qual trouxeram como principal objetivo o trato pedagógico do uso dos JD's nos anos finais do Ensino Fundamental. Eles trouxeram os dois estilos de jogos, aqueles que expressam movimento corporal e aqueles que não possuem

tanta ênfase, trazendo também a alusão da presença da violência em alguns jogos. Debates como “vícios” nesses JD’s também foram discutidos durante as aulas referentes a este tema neste estudo; perguntas como: “Sem movimento do corpo?”; “Jogos são violentos?”; “Esses jogos ‘viciam’?”; “Isso é esporte?”. O objetivo da aula em si era fazer com que os estudantes percebessem a si mesmos, como o autor diz, o “jogar virtual” e o “jogar real”, trazendo a relação dos jogos digitais com os esportes tradicionais e demais situações do dia a dia (VASQUES; CARDOSO, 2020).

O trato pedagógico dos JD’s vai além do simples “jogar”, pois há possibilidade de se jogar simplesmente com ou sem uso das mãos num controle, pois há também “JD’s” que se apropriam e utilizam o movimento corporal como “joystick” para o controle e funcionalidade do jogo. Uma das maiores questões e embates do uso dos JD’s em sala, e mais precisamente, nas aulas de Educação Física, é a questão de que os jogos diminuem a quantidade de movimento exercido pelos praticantes, por ser mais frequentemente executado em comportamento sedentário, com o celular ou controle na mão, com pouquíssima expressão corporal, gerando uma questão problemática, a falta de movimento corporal. Esse tema foi levantado devido também à categorização dos JD’s na BNCC (VASQUES; CARDOSO, 2020).

Os jogos digitais começaram a fazer parte do mundo da Educação Física, e em detrimento disto, passaram a ser bastante presentes no contexto escolar, mas também se trata de algo a ser percebido e refletido se realmente deve haver esse estudo do conteúdo, e também de que forma. A possibilidade de educação através dos jogos se faz presente em áreas diversas, não se restringindo a Educação Física, pois por meio da cultura digital há a capacidade de se dimensionar a realidade através da ludicidade. Por ser um fato cada vez mais presente na vida dos estudantes, se torna uma forma atrativa de trabalhar os conteúdos em sala e fora dela, pois há a capacidade de expandir os JD’s para além da tela, possibilitando explorar as mais diversas culturas e costumes através dos jogos digitais (DA SILVEIRA, TORRES, 2007).

Os jogos se destacam por trazerem propostas atraentes, assim como também cores e inspirações para os mais diversos nichos da sociedade, sejam jogos de esportes até jogos de mundo aberto, jogos cognitivos, e assim por diante. A busca no Brasil por jogos aumentou de uma forma considerável, onde no passado, um dos

principais pontos de reunião de pessoas eram as famosas “Lan Houses”, locais com diversos computadores, diversos jogos, onde as pessoas se reuniam para jogarem de forma coletiva e cooperativa nas visitas ao local. Atualmente, o acesso aos jogos se alastrou, devido a possibilidade de se terem os jogos cooperativos ou individuais na palma da mão, por meio dos jogos digitais nos celulares. Com o uso de jogos, é perceptível uma maior adesão e atenção para a aula, onde o interesse se volta para o conteúdo, que por conta de vídeos, vivências dos jogos que conhecem, permite que a aprendizagem se torne mais eficiente, servindo como recurso didático (DA SILVEIRA, TORRES, 2007).

Infelizmente, por questões de comportamentos sedentários, a repulsa aos jogos digitais se fez presente devido ao isolamento da pandemia e por conta do aumento de comidas industrializadas de forma massiva. Essa situação se agravou ainda mais por conta da pandemia do COVID-19, quando a reclusão em casa fortaleceu os comportamentos sedentários, o consumo massivo de jogos e alimentos de rápido preparo, os ultraprocessados, como nos casos de Daniel Vasques e Nicole Cardoso (2020), apresentados acima. Porém, em oposição a isto, os jogos digitais inseridos na Educação Física trazem a ideia de ampliação de aprendizagem, mas com promoção de saúde, por meio de atividades feitas com o próprio corpo, como os “exergames”, nos quais em alguns consoles é possível adquirir captadores de movimento, os chamados “kinects”, que com essa captação dos movimentos e virtualização destes, são revertidos em pontuação e movimentos dos personagens nos jogos (BARACHO et al., 2012).

Apesar da virtualidade causar uma imersão, a sua aceitação por parte da nova geração é maior, facilitando o processo de adesão e utilização dessas ferramentas, que a cada dia mais se desenvolvem, trazendo até para as “realidades virtuais”, onde realmente se há a imersão nos jogos, sendo aceito e praticado também em áreas além da Educação Física, como matemática, português, geografia, história. Em alguns destes casos os jogos voltados ao desenvolvimento cognitivo aceleram o processo de aprendizagem e ampliação dos conhecimentos dos estudantes; um exemplo muito forte, utilizado atualmente para aprender outros idiomas, são jogos como o “Duolingo” ou “Fale” (Mecanismos Gameificados, para trazer a experiência dos jogos no aprender de outros idiomas), jogos que através de “mini-conversas” e mini-jogos dentro do app, com o jogo direcionando as respectivas frases e palavras, recompensas são geradas para benefício dos usuários dentro do

game, e dentro do aplicativo estimulam e facilitam o aprender de outros diversos idiomas. Para matérias obrigatórias, como as mencionadas acima, são utilizados jogos como “Perguntados” (Mecanismo Gameficado sobre conhecimentos gerais ou sobre matérias específicas), por meio de cores fortes e vibrantes, capazes de gerar a atração aos usuários (BARACHO et al., 2012).

Por meio disso, os “exergames” são uma ferramenta em crescimento e destaque na Educação Física, pois em locais com menor acessibilidade às tecnologias, é possível se trabalhar com a simulação. Por meio de vídeos no YouTube torna-se possível trazer a ludicidade através de jogos como o “Just Dance”, onde vídeos gravados da prática podem ser transmitidos e os estudantes reproduzirem, se divertirem, se exercitarem (BARACHO;et al., 2012).

Sendo assim, é possível sair da “imersão” que os jogos causam, e estimular a “emersão” para o real, com a utilização dos jogos com os movimentos do corpo, trabalhando a cultura corporal dos movimentos e desenvolvendo habilidades primordiais no desenvolvimento humano. Além disso, expande as áreas de conhecimento, alcançando novas culturas, novos lugares, novas realidades, saindo da padronização estipulada para algo atual e que condiz com a realidade do mundo como um todo, que tende a avançar cada vez mais com a tecnologia, sendo uma ferramenta e recurso tonificante para as aulas de Educação Física (BARACHO et al., 2012).

A partir disso, os JD's servirão de base para a revitalização/ressignificação dos “Não-lugares”, pois através da linguagem dos JD's, uma nova imagem, um novo sentido e propósito pode ser pretendido para aquele ambiente, permitindo que princípios vividos nos jogos sejam trabalhados para essa reconstrução, inclusive do real motivo daquele ambiente; princípios como identidade, desafios, coletividade, exploração, customização, adaptação ao meio, novo sentido aos objetos presentes nesses ambientes, recebendo realmente uma ressignificação do desígnio daquele lugar, trazendo uma nova finalidade para aquele local. Com essa ressignificação dos ambientes destinados à prática na escola, as possibilidades de memórias serem construídas e atribuídas para estes locais aumentam; além de trazer um diferencial em relação às outras escolas, onde esse novo design para aquele lugar pode proporcionar uma nova essência. (BARACHO et al., 2012).

Diante do exposto, neste trabalho partimos da seguinte questão de pesquisa: Como as linguagens de jogos digitais na Educação Física podem contribuir com a

ressignificação de “Não-lugares” do espaço escolar? Além dela, estabelecemos também algumas questões norteadoras: quais são os espaços que estão abandonados, que podem e precisam ser revitalizados na escola? Como que a utilização dos JD's durante as aulas de Educação Física pode contribuir para que estes ambientes voltem a ser frequentados pelos estudantes e professores da escola onde a pesquisa será realizada? Como esses locais poderiam receber uma nova aparência, através da linguagem dos jogos digitais?

Objetivos

Objetivo Geral

Compreender como a linguagem dos jogos digitais inseridos na Educação Física possibilita uma viabilidade de ressignificação para os “Não-lugares” da escola.

Objetivos Específicos

1. Identificar percepções de estudantes em relação ao uso de jogos digitais nas aulas de Educação Física.
2. Verificar com os estudantes a compreensão deles sobre a possibilidade de vivenciarem jogos dos seus cotidianos nas aulas de Educação Física.
3. Mapear com os estudantes quais locais da escola poderiam/precisavam ser ressignificados.
4. Analisar as relações construídas entre as linguagens dos jogos digitais com as ideias de ressignificação de espaços da escola.

Metodologia

Esta pesquisa é de abordagem qualitativa, do tipo observação-participante, na qual o professor-pesquisador, juntamente com os estudantes-pesquisadores, foram à procura de locais que não são aproveitados dentro do ambiente escolar, ou que pelo menos não sejam visitados e de que forma podemos ressignificar com a linguagem e experiência com os jogos digitais. Sendo assim, esta pesquisa foi executada com estudantes da cidade de Maceió, no estado de Alagoas, no Brasil, em uma escola Estadual de Ensino Fundamental 1. Apesar de jogos digitais estar presente na BNCC para estudantes do 6º ano, participaram da pesquisa crianças nas idades entre 8 (oito) e 10 (dez) anos, na turma específica de 3º (terceiro) ano.

A escolha para pesquisa qualitativa se deu devido ao reconhecimento na diversificação de possibilidades de averiguar situações presentes no ambiente escolar, pois trata de estudar algo em algum contexto específico, procurando entender como algo seria interpretado naquele determinado local, buscando obter as informações a partir da perspectiva das pessoas que são incluídas a esta situação, procurando considerar as variáveis, para que se tenha uma explicação para este fenômeno (GODOY, 1995).

A pesquisa vigente foi de observação-participante, pois o pesquisador que exerceu a docência também participou da pesquisa, sendo responsável principalmente no momento de auxílio no processo de execução de algum projeto e/ou futura ressignificação de algum ambiente na escola, com o intuito de resgatar locais ou pelo menos propor adequação do ambiente para usufruto dos estudantes e professores.

O diário de campo foi o instrumento base de toda a pesquisa, registrando falas dos estudantes e marcas que os mesmos destacaram sobre os ambientes e proposta dos jogos digitais nas aulas de Educação Física (MARQUES, 2016).

O uso do diário de campo como instrumento de pesquisa foi escolhido devido a pesquisa qualitativa partir da interpretação, investigando significados atribuídos por indivíduos sobre fatos ocorridos no seu ambiente de vivência e contextos sociais, onde a coleta e análise dos dados da pesquisa ocorre ao mesmo tempo, podendo aplicar um único critério e conseguir um rumo singular para a pesquisa. O Diário de campo serve justamente para essa linearidade na pesquisa, onde coleta e análise conseguem caminhar juntas, com objetivos em comum, onde a observação e

participação na pesquisa estão unidas com o diário de campo, para que simultaneamente haja a colheita de informações, pois suas anotações irão corroborar o que está sendo presenciado, além de estimular novas ideias e propostas para aquele mesmo ambiente e contexto (CAMPOS et al., 2021).

Por ser um documento pessoal, o diário de campo parte de percepções intrínsecas e extrínsecas, pois a partir da observação e participação das aulas em conjunto com os estudantes, é capaz de formular reflexões e ideias sobre aquela circunstância, onde com registros escritos permitem que reflexões sejam formuladas, onde com a descrição de todo fato ocorrido, análise são decorridas, e como mencionado no texto, se constitui de um caráter “descritivo-analítico”, como também “investigativo e de sínteses cada vez mais provisórias e reflexivas” (CAMPOS et al., 2021).

Outro instrumento utilizado foram as fotografias dos ambientes propostos pelos estudantes como abandonados, os “Não-lugares”, para expor a atual situação dos ambientes, e causar o estímulo nos estudantes sobre como poderiam propor uma ressignificação daquele mesmo ambiente, habilitando-o para uso e desfrute dos estudantes, professores, gestores e demais profissionais da escola (CAMPOS et al., 2021).

Além das fotografias, foram utilizados os desenhos como instrumento de pesquisa, mais precisamente utilizado ao final da segunda aula, para que os estudantes pudessem trazer algo concreto sobre aquilo que pensavam e planejavam para a ressignificação. O desenho é uma ferramenta de grande importância para a pesquisa, que apesar de ser trabalhoso, concede conhecer aquilo que em um certo momento é interno do indivíduo, trazendo algo real e capaz de ser construído vindo do interior da pessoa. O desenho serve como intermediador entre os mundos imaginário e real, com coisas capazes de serem modificadas e melhoradas (GOBBI, 2023).

Critérios usados para inclusão foram: possuir a idade adequada para a pesquisa; possuir a autorização dos pais para a participação (TCLE); ser aluno da escola onde for realizada a pesquisa; possuir interesse em participar da pesquisa e aceitar participar da pesquisa, permitindo a utilização dos dados adquiridos, mas em anonimato (TALE). Os critérios de exclusão foram: não desejar participar da pesquisa; não possuir a idade adequada para a participação da pesquisa; a não autorização dos pais. Importante destacar, que caso o estudante não tenha se

adequado aos critérios de inclusão, ele ainda assim participou das aulas, não havendo exclusão durante o processo de pesquisa, podendo se envolver normalmente como em qualquer outra aula da escola, somente não foram utilizados seus dados e informações.

Após as coletas dos dados através do diário de campo e fotos tiradas durante o momento de aula e transcorrer da pesquisa, foram analisados e estabelecidos os achados passíveis de discussão, através de categorias de análise estabelecidas pelo pesquisador, onde os pontos primordiais destacados doravante o que foi encontrado na pesquisa de campo foram expostos e evidenciados.

Diário de Campo

Dia 01 (01/10/2024):

- Primeiro dia de pesquisa de TCC. A aula se iniciou às 7 (sete) horas da manhã da terça, finalizando às 8:40 (oito horas e quarenta minutos), totalizando 2 (duas) aulas no dia e na semana. O planejamento da aula foi feito anteriormente, onde foi feita uma alteração no planejamento para as aulas, pois, primeiramente houve a redução do tempo para pesquisa, de 5 (cinco) semanas, para 3 (três) semanas, onde foi necessário unir os planejamentos de duas aulas, para serem aplicadas no mesmo dia e momento (pois as duas aulas disponibilizadas, eram conjuntas).

Sendo assim, com essa adequação de planejamento, algumas atividades precisaram ser re-planejadas e trocadas. Em detrimento disso, o planejamento que visava aplicar uma aula (a primeira) com jogos digitais de cooperação, e a segunda com alguns dos jogos propostos pelos estudantes em sala, precisou ser mudado, para algo que fosse possível de ser trabalhado nessa 1ª (primeira) aula, tendo em vista que os jogos de cooperação encontrados não se adequaram à realidade escolar. Sendo assim, o conteúdo escolhido foram os jogos digitais de dança, mais especificamente o Just Dance.

Primeiro, ao chegar com a professora em sala, houve a apresentação do professor responsável pela pesquisa (eu, Eric Martins dos Santos), onde tive o primeiro contato com a turma, conhecendo de forma breve os estudantes dessa sala. Em seguida, os termos e combinados foram apresentados e entregues aos estudantes, principalmente o TCLE para autorização dos pais (onde a professora responsável pela turma Maria Heloise, também intermediou esse contato com os pais, através do grupo de WhatsApp com os estes, para uma maior adesão ao projeto) e o TALE (para que a criança permitisse e declarasse sua participação na pesquisa); isso foi feito no primeiro dia, pois não seria possível excluir nenhum estudante da aula, em caso de recusa do termo por algum responsável; porém foi informado que caso aquele responsável por aquele aluno não concordasse, os dados daquele aluno em específico não seria utilizado, respeitando a decisão do pai ou responsável pela criança.

Em seguida, houve a assinatura do pesquisador junto com os estudantes, para acelerar o processo e adiantar o que fosse possível. Após isso, chegou-se a

disponibilidade de uma das salas para apresentação do conteúdo, onde o auditório foi escolhido, pois a sala de vídeo estava sendo lavada.

No caminho em direção ao auditório, os estudantes demonstraram indisciplina, falando bem alto ao chegar no corredor, não se mantendo em ordem na fila, e desobedecendo os pedidos de silêncio (obedecer no sentido de conduzir a turma devido ao pouco contato com a turma e falta de interação), para não atrapalhar as demais aulas de outras turmas. Ao chegarmos no auditório, a professora responsável havia dado início na preparação do material que seria exibido, e foi finalizada a montagem (colocou o computador para apresentação dos slides e exibição dos vídeos de base, junto com projetor e tela) do restante que seriam utilizados.

Prontamente, deu-se início a aula, onde foi exposto o que eram os JD's, como havia sido a inserção deles na Educação Física, por ser algo recente (onde inclusive poucos estudantes tinham conhecimento disso). Logo depois, houve o questionamento por parte do pesquisador sobre quais jogos jogavam, onde jogavam e se os pais supervisionavam esses jogos; o jogo mais escolhido foi “Free Fire”, jogo de FPS (de tiro), e também jogos como Roblox e Minecraft (jogos de construção, exploração e mundo aberto); isso foi constatado através de uma nuvem de palavras, onde cada vez que essa resposta se repetia, a palavra aumentava. Nesse momento, eles não paravam de expor os jogos que brincavam (principalmente em celulares), trazendo contribuições para os futuros conteúdos programados das aulas.

* Prof. Pesquisador (eu): “quais jogos que vocês brincam em casa?”

* A1: “Free Fire tiooo” - jogo de tiro, FPS -

* A2: “eu tambémm tio”

* A3: “eu também!!”

* A4: “Roblox tio” - jogo de construção, mundo aberto e exploração -

* A5: “Minecraft” - jogo de construção, mundo aberto e exploração -

* A6: “Clash Royale” - jogo de estratégia -

* A7: “Street Fighter” - jogo de luta -

* A8: “FIFA tiooo” - jogo de esporte, futebol -

* A9: “aquele de basquete lá tio” - respondi: “NBA?” - “siiiiim tio, esse mesmo” - jogo de esporte, basquete -

Seguidamente foram expostos os JD's possíveis de serem aplicados na

Educação Física, onde houve a contribuição dos estudantes para formação desse quadro, expondo quais jogos que eles jogavam que poderiam fazer parte deste. Por fim, foram apresentados os jogos com temática de dança, que seria o conteúdo prático.

* Prof. Pesquisador (eu): “Esses são alguns dos estilos de jogos que podemos trabalhar na Educação Física. Mas quais desses jogos que vocês falaram que podemos jogar nas nossas aulas?”

* A5: “Minecraft tiooo”

* A8: “vamo jogar FIFA tio, já que Educação Física, vamo jogar bola”

* A9: “NBA tiooo”

* Prof. Pesquisador (eu): “e o que vocês acham da possibilidade de nós jogarmos esses JD's nas aulas de Educação Física?”

* Turma: “aeeeee, vamoos tio”

* A1: “vamo jogar tio”

* Prof. Pesquisador (eu): “hoje serão os jogos de dança, para termos uma experiência ativa de um dos conteúdos que falei, e nas aulas seguintes vivenciamos e jogamos algum dos jogos que vocês disseram, ok?”

* Turma: “SIIIIM”

Sem demora, deu-se início aos vídeos, e os estudantes se colocaram na parte do palco do auditório, onde iriam dançar acompanhando os movimentos dos vídeos, com o jogo “Just Dance”, simulado pelo YouTube. 4 (quatro) vídeos foram propostos e os estudantes participaram efetivamente da aula. Às 8:35 (oito e trinta e cinco), os estudantes foram levados novamente para sala de aula, para seguirem a rotina da escola, assim, finalizando a primeira aula da pesquisa. Uma fala recolhida de um deles no final foi:

* Prof. Pesquisador (eu): “E aí, a aula foi boa?”

* A1: “foi boa”

* Professor: “esse foi boa foi muito fraco kkk”

* A1: “mas foi muito boooa, bem legaaal”

* Prof. Pesquisador (eu): “aí sim, que bom que gostou, próxima semana tem mais”

E se despediram, concretizando a aula. Por fim, houve a despedida da turma

e da professora responsável.



Figura 1 - Aula sobre jogos digitais na Educação Física, Temática de Dança.

Fonte: Autores, 2024.

Dia 02 (08/10/2024):

- Segundo dia da pesquisa de TCC, onde a aula se iniciou normalmente às 7 (sete) horas. No primeiro momento, a professora responsável pela turma foi verificar se a sala requisitada estava pronta e aberta. Enquanto isso, fiquei na sala junto com os estudantes, onde foi possível ter um breve momento de conversa com eles sobre o ocorrido na aula anterior, sobre os atos de indisciplina e barulho, e também pelo fato de não terem obedecido (sentido de administrar a turma) ao pedido de silêncio. Com isso, foi necessário estabelecer combinados entre o pesquisador e a turma, para que houvesse calma e ordem na ida para outra sala (sala de vídeo/auditório/biblioteca), para não perturbar as outras salas. Após estabelecer os combinados, foi formada a fila em ordem, e descemos para a sala de vídeo, para apresentação do slide sobre o tema da aula de hoje, e uma breve revisão.

A sala de vídeo havia sido escolhida e requisitada, por ser uma sala mais afastada, podendo ter mais clareza na fala e caso precisasse falar num tom mais alto, não teria problema de incomodar as demais turmas, além de poder assistir o vídeo que seria passado com a TV numa altura tranquila. Ao chegarmos na sala, os

estudantes se sentaram, e ao se sentarem, ficaram conversando enquanto o material era montado (conectar o computador a TV para expor os slides sobre os jogos de aventura). A TV estava desligada e sem o cabo para transmitir a imagem do computador, e nesse momento a professora Heloise foi buscar em seu armário o cabo HDMI para prosseguimento da aula. Nesse intervalo de tempo, fiz uma breve revisão do conteúdo visto na aula passada, onde poucos estudantes confirmaram que estavam prestando atenção, e responderam, e os demais apenas foram “acompanhando” os que responderam. Seguindo a aula, apresentei o tema da segunda aula, que foi “JD's de Aventura na Educação Física”.

Quando estávamos para iniciar a aula, estávamos apenas esperando a professora Heloise chegar com o cabo HDMI, um outro professor adentrou a sala, e estava acompanhado de muitos estudantes do 1º ano do fundamental, pois iria realizar a aula ali; ao perceber que a sala estava ocupada, perguntou se era a professora Heloise que era a responsável, eu confirmei que sim, e ele se desculpou e saiu; com sua saída, a professora Heloise chegou. Quando iríamos iniciar novamente a aula, o diretor adjunto da escola entrou na sala, pedindo para que houvesse uma troca, pois o outro professor deveria ficar com a sala de vídeo devido estarem duas turmas juntas, pois duas professoras haviam faltado, e por isso as turmas estavam sem aula, e teriam de ficar ali. A sala de vídeo havia sido reservada pela professora Heloise para a aula de hoje, porém, com esse acontecimento, houve uma mudança no local da aula. Concordamos e entramos em acordo com os professores, e nos direcionamos para biblioteca, para continuarmos a aula.

A escola disponibilizou outros recursos, como caixa de som e projetor. Montamos (trocamos o ambiente, e projetamos na tela de projeção) os materiais e demos início a aula com pouco mais de 30 (trinta) minutos após seu devido início, devido a esses imprevistos. Mas não nos deixamos abalar, e iniciamos a aula. Como uma breve revisão da aula anterior já havia sido feita, seguimos com o conteúdo; onde apresentei os JD's de aventura, que foi um dos tipos de jogos comentados na aula passada, que tem por características serem jogos de mundo aberto e exploração, algo que seria fundamental para a aula de hoje, pois, como o tema da pesquisa é “jogos digitais e Educação Física: Possibilidades para a Ressignificação de ‘Não-Lugares’ da Escola”, a aula sobre jogos de aventura foi com o intuito de buscar pela escola esses locais que estavam abandonados e que estão sem acesso e utilidade para os estudantes, por restrições devido a estrutura, periculosidade e

fatos semelhantes.

Assim dei início a aula, falei sobre os JD's de aventura, sobre o que eles se tratavam, ou seja, jogos de mundo aberto e exploração, qual seria a influência nas aulas de Educação Física, e de como poderíamos trabalhá-los. Os jogos de aventura também se caracterizam por poder trabalhar no real com eles a força (tônus muscular), equilíbrio, coordenação motora, capacidade de resolução de problemas e conflitos.

Finalizando o slide, foi avisado que o jogo base escolhido havia sido “Minecraft”, jogo mencionado por eles na aula anterior, e que teriam de passar por desafios durante a exploração, trabalhando força, equilíbrio, coordenação motora e a capacidade de resolução de problemas e conflitos; e por fim, iriam me responder a seguinte pergunta: “qual lugar aqui no ambiente da escola que vocês veem como ‘Não-lugar’, algum lugar abandonado, que vocês gostariam de poder aproveitar e frequentar, seja novamente ou pela primeira vez?”; e a partir disso, deveriam fazer desenhos desses lugares, com a linguagem dos JD's, trazendo uma nova cara pro espaço, com o design dos JD's que eles mais gostavam.

Avançando, dividimos a turma em 2 (dois) grupos, onde um grupo ficaria em sala assistindo o desenho “os Kratts”, desenho educativo sobre aventura, e o outro grupo iria para a exploração da escola. A exploração e brincadeiras de aventura foi um pleno sucesso, onde eles instauraram uma competição entre eles (ressaltando que não foi algo estimulado pelo pesquisador e nem pela professora, mas sim pelo instinto competitivo deles), e participaram da exploração com muita diversão e entrega, participando do circuito montado (planejado previamente, tendo por base um circuito visto na aula anterior da professora Heloise, trabalhando equilíbrio, velocidade, agilidade, tônus muscular, através da ludicidade) pela escola.



Figura 2 - Aula sobre jogos digitais de Aventura, Circuito Prático.
Fonte: Autores, 2024.

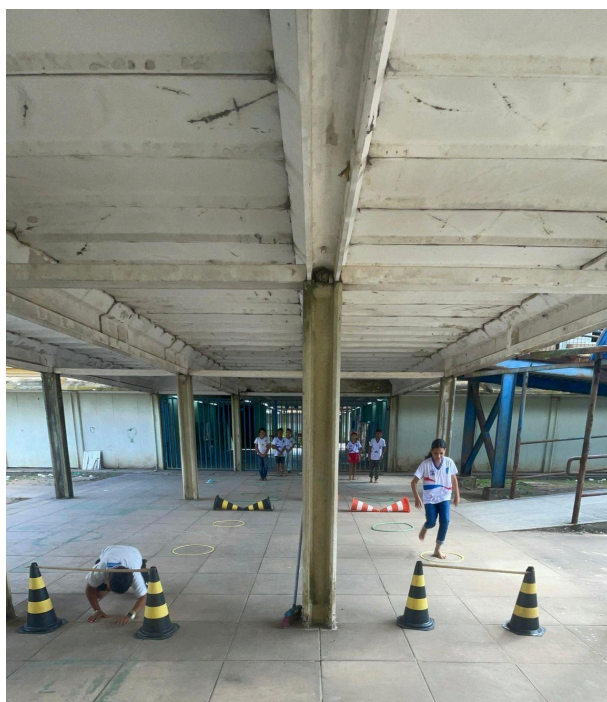


Figura 3 - Aula sobre jogos digitais de Aventura, Circuito Prático.
Fonte: Autores, 2024.

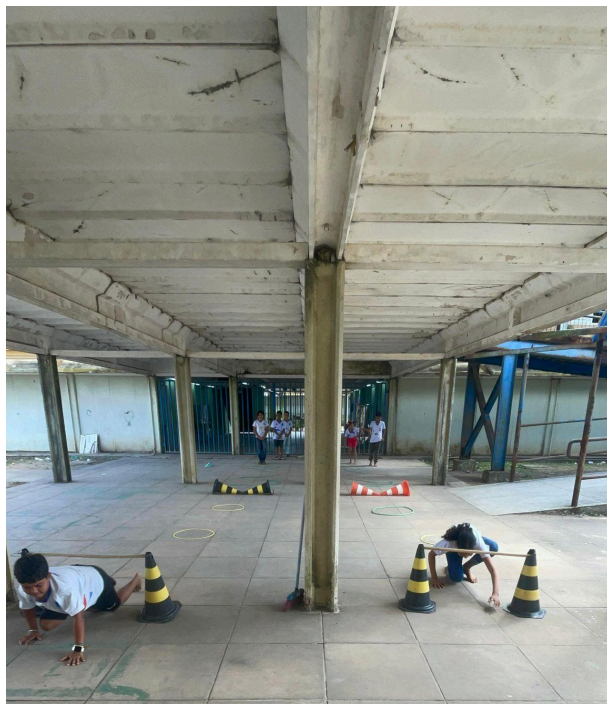


Figura 4 - Aula sobre jogos digitais de Aventura, Circuito Prático.

Fonte: Autores, 2024.

Após a participação, eles foram chamados para perto do pesquisador, para responderem a pergunta sobre quais locais eles gostariam de utilizar e aproveitar, ou pela primeira vez ou novamente, ressignificando aquele ambiente; nisso, os locais falados de forma unânime foram:

* Prof. Pesquisador (eu): “lembram que eu havia dito em sala que faria uma pergunta para vocês? - Turma (Grupo 01): SIIIIIMM! - sobre os “Não-lugares”, aqueles que estão precisando de uma revitalização/ressignificação, que estão abandonados; quais locais seriam esses aqui na escola?”

* A1: “A quadra tioooo”

* A2: “A quaaaaadra tio”

* A3: “Aquele círculo ali tio, a gente já teve uma aula de capoeira lá, e queria voltar a brincar lá” - se referindo a redoma, ao lado da quadra;

* A4: “ali naquele lugar perto da biblioteca tio”

* Prof. Pesquisador (eu): “ali perto da caixa d’água?”

* A4: “issoooo tio, ali mesmo”

* A5: “acho que seria legal também tio, nesse terreno do lado da quadra, mas lá é cheio de mato e parece que vão construir outra escola ao lado, e vão usar o

terreno”

* Prof. Pesquisador (eu): “mas dava pra fazer o que nesse terreno?”

* A5: “um campinho era legal tio”

* A6: “devia fazer uma piscina, aí eu não faltava nenhum dia a escola, iria vir todos os dias”

* Prof. Pesquisador (eu): “e o que vocês acham desses lugares, qual a situação deles?”

* Turma: “estão sujos tio; a quadra mesmo, está cheia de cocô de passarinho, muitas penas, o chão tá todo estranho”

* Prof. Pesquisador (eu): “e aquele local redondo ali? (Me referindo a redoma, mas que havia esquecido brevemente o nome do local)”

* Turma: “tá sujo né tio”

* Prof. Pesquisador (eu): “e o terreno aqui do lado, como que tá?”

* A6: “ali foi fechado tio, que vão construir uma escola aqui do lado e vão fazer algum local dessa escola.”

* Prof. Pesquisador (eu): “e como vocês usariam esses lugares?”

* Turma: “a quadra para jogar bola né tio, fazer alguns esportes; naquele lugar ali - apontando para redoma - para dança e luta, como capoeira.”

* Prof. Pesquisador (eu): “certo, agora vamos para sala e vocês terão de desenhar como vocês acham que os jogos (a linguagem deles) poderão influenciar para esses locais.”



Figura 5 - “Não-lugar” especificado pelos estudantes (Quadra).

Fonte: Autores, 2024.



Figura 6 - “Não-lugar” especificado pelos estudantes (Redoma).

Fonte: Autores, 2024.

Esse processo foi realizado com os dois grupos, e as respostas foram todas similares, só mudando no máximo o interesse de cada um para com o local. Todos afirmaram o desejo de voltar ou poderem por uma primeira vez brincar nesses locais, e de como seria legal visitar eles, com eles renovados e com uma nova imagem. Seguindo a aula, voltaram para sala, e fizeram o desenho requisitado; onde tiveram de expor através dos desenhos como ficaria a ressignificação/revitalização dos “Não-lugares”.

* Prof. Pesquisador (eu): “e vocês lembram do que são os ‘Não-lugares’ que falamos no começo da aula?”

* Turma: “SIIIIIIIIM”

* A6: “São lugares abandonados aqui na escola”

* Prof. Pesquisador (eu): “E que lugares vocês me disseram?”

* Turma: “Quadra, Caixa d’água, ‘aquele círculo ali perto da quadra (se referindo a redoma)”

Após esses momentos, nos direcionamos à sala para realizarmos os desenhos combinados no início da aula.

* Prof. Pesquisador (eu): “pronto, vocês tiveram toda a aula, e agora terão de imaginar e pôr no papel através dos desenhos de como esses locais ficariam com a linguagem dos JD's.”

Nesse momento, as crianças começaram a executar os desenhos. E durante o processo de construção dos desenhos, surgiram perguntas e novas ideias a respeito dos desenhos.

* A7: “tio, nesse lugar aqui redondo (redoma), eu posso fazer do Roblox?”

* Prof. Pesquisador (eu): “pode sim, mas como ficaria esse lugar? Pois o Roblox é bem amplo. O que você traria do Roblox para este lugar?”

* A7: “ah tio, não sei kkkk; tive uma ideia, vou fazer de uma sala que tem no Roblox, que pode entrar para fazer algumas missões, dançar...”

* Prof. Pesquisador (eu): “olha aí, tá vendo que você sabe? Veja que ideia legal.”

* A8: “e eu tio, posso fazer aqui (também se referindo a redoma) como xadrez?”

* Prof. Pesquisador (eu): “claaaro que pode, muito boa ideia.”

* A9: “vou fazer a quadra como Fifa tio”

* Prof. Pesquisador (eu): “aí sim viu, vai ficar massa”

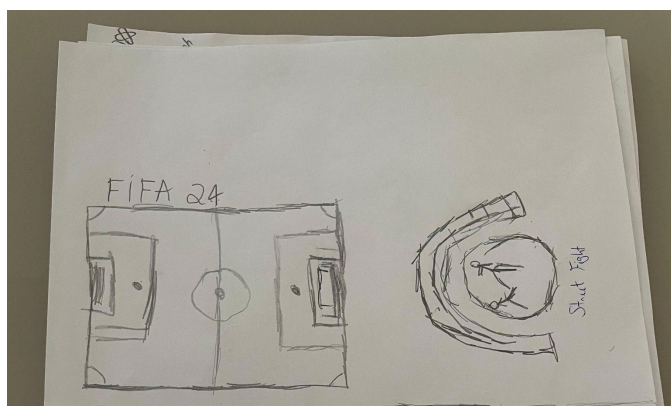


Figura 7 - Desenho com a ressignificação dos “Não-lugares”.

Fonte: Autores, 2024.

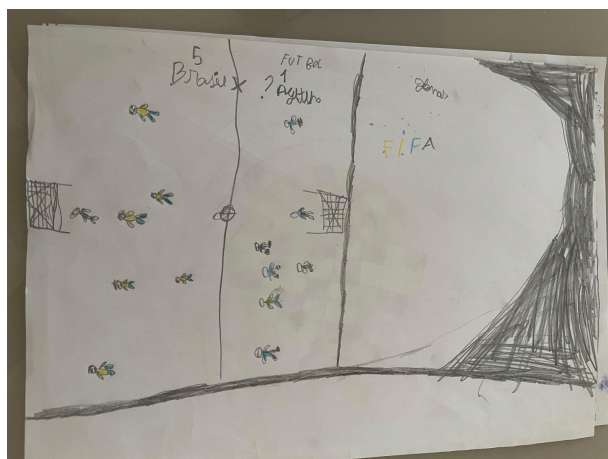


Figura 8 - Desenho com a ressignificação dos “Não-lugares”.

Fonte: Autores, 2024.

Alguns deles fizeram com prazer e cuidado, para fazer algo bem feito, outros estavam com “preguiça” (palavra que eles mesmos descreveram para o estado que estavam), e outros apenas copiaram o desenho do colega. Mas algo a se destacar, é de que apesar de uma grande maioria fazer desenhos semelhantes, cada um atribuiu um significado diferente para o local, e jogos que estão presentes no real e no virtual apareceram, como o xadrez, trazendo surpresa para mim e responsáveis pela turma. Para completar o desenho, em detrimento do atraso no início com as trocas de sala de aula e materiais, essa parte final adentrou a aula do outro professor, que concedeu de forma tranquila esse momento para finalização do processo.

Por fim, fui consultar a professora responsável, Maria Heloise, ou como chamo, Helô, para saber o que havia achado da aula:

* Prof. Pesquisador (eu): “E aí profª, o que achou da aula hoje?”

* Profª Heloise (Helô): “gostei muito Eric, achei interessante a proposta, o desenho, a conscientização feita, o circuito, gostei bastante, parabéns!”

* Prof. Pesquisador (eu): “muito obrigado prof, graças a Deus! Muito obrigado pelo acolhimento e pela ajuda!”

Neste momento foi combinado sobre a última aula da pesquisa que ocorreu no dia 22 (vinte e dois) de outubro, devido ao dia do professor na semana anterior (15 de outubro).

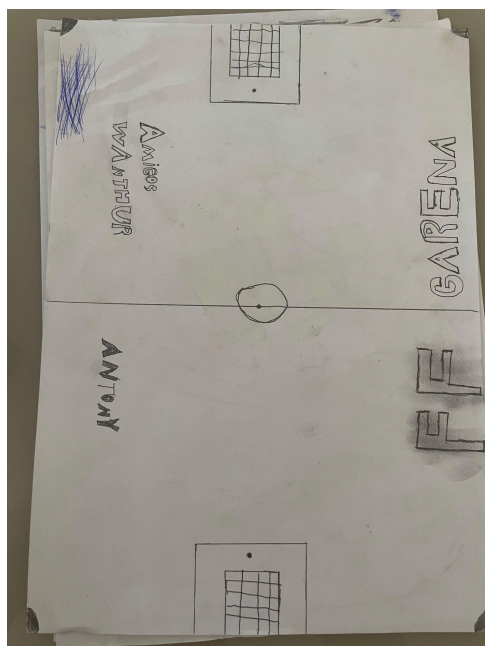


Figura 9 - Desenho com a ressignificação dos “Não-lugares”.

Fonte: Autores, 2024.

Dia 03 (22/10/2024):

- Terceiro e último dia de pesquisa. Neste dia, nos reunimos em sala para conversarmos sobre os momentos vivenciados, onde fiz uma breve revisão do que foi trabalhado nas aulas anteriores devido ao espaço de tempo entre aulas, pois entre a 2ª (segunda) e 3ª (terceira) aula teve um feriado (dia do professor) no dia que seria respectivo a prática e pesquisa. Nessa revisão, trouxe a contextualização sobre os JD's, sobre os “Não-lugares”, onde uma parte da turma correspondeu e se mostrou atenta ao que foi trabalhado e proposto, e essa parcela da turma respondeu corretamente os questionamentos levantados.

- Prof. Pesquisador (eu): “vocês lembram que os JD's foram inseridos na Educação Física ?”

- Turma: “SIIIIIIIIM!”

- Prof. Pesquisador (eu): “e quais jogos podemos trabalhar na Educação Física ? Vocês lembram das categorias ?”

- Turma: “SIIIIIIM”

- A10: “Jogos de dança, de esportes, de tiro...”

- Prof. Pesquisador (eu): “de tiro?”

- A10: “de tiro não kkk” - porém, vale salientar que se há a possibilidade de trabalhar e expor os conhecimentos através dos jogos de tiro, pois o tiro ao alvo com

pistola se trata de uma modalidade esportiva, sendo assim, possível de ser trabalhada no contexto da educação física escolar, capaz de expor e desvincular o tiro com a violência, procurando combater tal ato, mostrando que o tiro em si não é o problema, mas a maneira e situação que ocorre o ato, principalmente em infrações da lei, como conscientização -

- Prof. Pesquisador (eu): “e qual categoria nós vimos na aula passada ?”

- A10, A11, A12: “de aventura tio, teve até o desenho”

- Prof. Pesquisador (eu): “os Kratts não foi?”

- Turma: “issooo tio”

- Prof. Pesquisador (eu): “e vocês lembram dos ‘Não-lugares’? O que são esses não lugares?”

- A12: “são lugares abandonados na escola”

- Prof. Pesquisador (eu): “issooo, e nisso vocês fizeram desenhos no fim da aula, não foi? Para representar o que fazer com esses ‘Não-lugares’, revitalizar né?”

- Turma: “isso tio”

- Prof. Pesquisador: “vocês usaram alguns jogos né, Fifa, Roblox, Xadrez”

Isso foi feito num momento oportuno, devido a professora responsável pela turma, Maria Heloise, havia ido checar a disponibilidade da sala de vídeo, pois a última aula seria prática, onde cumpri a promessa que em caso de bom comportamento da turma levaria um console de Xbox 360 com um kinect, para vivência real com os "exergames" (jogos em console, que possuem sensores e captadores de movimento, para prática ativa dos jogos), como “Just Dance”, “Zumba Kids”, “Kinect Adventure”. Ao constatar com os gestores a disponibilidade da sala de vídeo, a professora M. Heloise me contactou para irmos para a sala. Antes de irmos, estabelecemos os combinados para descermos para sala sem fazermos barulho.

Ao chegarmos na sala, devido ao jogo suportar no máximo 4 (quatro) participantes, seriam divididos em grupos para essa participação e todos concordaram; após isso, comecei a montar (colocar num local seguro e próximo a TV, para conectar os cabos e poder utilizar) o console e o Kinect. Pus primeiro o Jogo “Zumba Kids”, jogo de dança, e a participação foi somente das meninas nesse momento (por opção dos estudantes, pois os meninos não quiseram participar, afirmando que era “jogo de menina”), que se divertiram (algo capaz de ser discernido em seus gestos e expressões corporais, com gritos de alegria e empolgação) muito. Após uma participação efetiva por parte das meninas, mudamos para o jogo “Kinect

Adventure”, jogo que fazia vínculo com que vimos na aula passada, e todos participaram e se divertiram (através da participação da aula, com sorrisos, gargalhadas, expressando alegria em estar presente e vivenciando a aula), apoiando a ideia de forma imersiva e emersiva, já que trouxemos o eletrônico para vida real por meio de gestos e movimentos.

Nisso, deu o horário limite da aula, e voltamos para sala, onde nos despedimos, e muitos dos estudantes afirmaram que as aulas foram muito legais, divertidas e prazerosas. Sendo assim, encerramos a pesquisa, e parti para as análises a partir do diário de campo.



Figura 10 - Vivência dos jogos digitais num console X Box 360.

Fonte: Autores, 2024.



Figura 11 - Vivência dos jogos digitais num console X Box 360.

Fonte: Autores, 2024

Partimos principalmente da visão deles de quais que seriam esses lugares, e de como os jogos digitais poderiam influenciar nessa ressignificação, objetivando trazer um novo caráter para o ambiente, produzindo algo em conjunto com os estudantes considerando trazer de volta para uso um “Não-Lugar”, através de ideias e “projetos” feitos pelos estudantes. Eles foram os principais idealizadores deste, tomando por base os jogos digitais. Primordialmente, as propostas dos estudantes em conjunto com as minhas, apropriando-se dos jogos e sua linguagem, foram o ponto de partida para a formação/transformação de algum ambiente na escola, ressignificando-o.

Reflexões dos achados da pesquisa

Jogos Digitais e Educação Física na percepção das crianças

Se tratou de algo realmente significativo, pois nunca haviam experimentado jogos que são presentes em seu cotidiano durante o momento de aula; onde são jogos digitais que jogam em casa nos tempos livres, impactando-os. Logo na primeira aula se mostraram surpresos pela possibilidade de vivência desses jogos digitais nas aulas de Educação Física, entendendo que os jogos podem ultrapassar os limites das telas, se tornando praticável dentro do ambiente escolar, com uma empolgação extremamente nítida, e mesmo com vergonha, mostraram-se participativos. Apesar de uma grande parte da aula ter sido expositiva, as crianças se envolveram no projeto de pesquisa, contribuindo consideravelmente nesta e demais aulas, dando sugestões e respostas nas aulas teóricas e participando efetivamente nas aulas, e em alguns momentos também sendo solidários, deixando toda competição de lado, e auxiliando os colegas.

Conforme mencionado no diário de campo, as/os estudantes mencionaram rapidamente jogos digitais do seu interesse cotidiano. Alguns deles foram jogos de Battle Royale, Mundo Aberto e Exploração, Lutas e Esporte. Vislumbramos, a partir disso, como a relação entre jogos digitais e educação física se estabelece espontaneamente aos olhos das crianças.

A inserção dos jogos digitais na aula de Educação Física

A inserção ocorreu de forma expositiva e prática. A principal ideia era de se trazer os jogos digitais para o real, onde a prática estivesse além das telas, utilizando-as apenas como apoio, procurando aplicar todo planejamento em cima de atividades inspiradas nos jogos digitais, para uma maneira atrativa e em movimento. Todo planejamento visou trazer uma apropriação melhor dos ambientes destacados pelos estudantes, sem desvencilhar toda proposta das aulas. As crianças também eram responsáveis pela construção do processo metodológico, que por meio de suas ideias e vivências com jogos, priorizando os jogos ditos pelos próprios estudantes, contribuíram na pesquisa, colaborando com as aulas teóricas, por meio de ideias e adendos apontados durante as aulas, por conta de suas experiências em seus momentos de lazer. A partir da inclusão dos jogos digitais, foi possível captar o maior interesse de participação das propostas para as aulas de forma plena da turma, onde mesmo sendo algo a ser conhecido e explorado, tinham o ensejo de ir além.

Os sentidos atribuídos pelas crianças à ressignificação de "Não-lugares"

Fizeram a alusão ao fato de que teriam aqueles locais disponíveis novamente para uso, locais que muitos da escola não tiveram o prazer de desfrutar, principalmente pela questão de estarem caracterizados com algo presente em seus cotidianos, com os jogos que costumam jogar em casa e em conjunto com seus colegas e familiares, vendo com bons olhos essas alternativas, trazendo um novo significado para o local, permitindo com que novas experiências e memórias sejam construídas nesses ambientes; sendo também um marco entre as escolas, se destacando por possuir uma imagem contemporânea.

Com essa possibilidade de novos locais para aproveitarem durante a estadia na escola, ainda mais nos momentos de intervalo e descontração nos horários livres, também sendo locais passíveis de promover a prática na Educação Física, tendo locais diversificados e adequados para as mais diversas ocasiões e propostas, onde conteúdos como esportes, danças, lutas, brincadeiras, e demais viabilidades da prática, os estudantes entenderam que essa inspiração seria essencial para o ambiente escolar.

Os achados da pesquisa, em especial quando questionadas sobre quais espaços poderiam ser ressignificados, demonstram como as crianças estão atentas

à arquitetura da escola e às condições que se encontra o espaço onde vivem, estudam e aprendem cotidianamente. Rapidamente eles mencionaram diferentes espaços da escola. Locais esses, inclusive, muitas vezes apenas sonhados por eles. Como é o caso da quadra, que foi muitas vezes mencionada. Ela encontra-se interditada por conta de um incêndio ocorrido em 2019 e muitos deles nunca a utilizaram.

Outro aspecto a ser destacado foi o espaço para além do muro da escola apontado por eles como um local a ser ressignificado. O terreno baldio imaginado e sonhado como campo do jogo FIFA expressa o olhar atento, aguçado e imaginativo das crianças para o abandono que sofre a escola.

Linguagem de jogos e os contributos para a ressignificação de "Não-lugares" escolares

Os estudantes trouxeram jogos que estavam presentes em seus cotidianos para ressignificar esses locais, trazendo novas representatividades, além de servir como exploração, algo que foi trabalhado na segunda aula por meio dos jogos de mundo aberto e aventura. Tornaram-se fontes de designs para estes ambientes, que seriam renovados e possuíam símbolos remetentes aos jogos. Os jogos serviram de fator de inspiração para caracterização desses ambientes. Assim, a linguagem estaria presente não somente nas aulas de Educação Física, mas em locais fixos, nos personagens dos jogos, com seus itens/ferramentas e adereços, mapas e locais dos jogos digitais. São atividades que poderiam ser executadas dentro dos jogos, viabilizando serem praticados no mundo real, onde traria marcos para as mais diversas turmas e idades. Isso foi representado através dos desenhos feitos em sala, onde caracterizam o ambiente escolhido (quadra, redoma ou espaço da caixa d'água) com um game de sua preferência.

Considerações Finais

A pesquisa buscou compreender de que forma as linguagens dos jogos digitais podem contribuir para a ressignificação dos "Não-lugares", promovendo sua reintegração ao cotidiano escolar. Foi observado que o interesse dos estudantes por jogos digitais, presentes em sua rotina, gerou um vínculo espontâneo e verdadeiro entre a Educação Física e os Jogos, resultando em maior envolvimento nas aulas e na busca por locais apropriados dentro da escola. Esse engajamento levou os estudantes a valorizar os espaços que frequentam, identificando os lugares que precisavam ser ressignificados e propondo soluções criativas para isso. A proporção dessa busca se deu quando levou os estudantes a olharem para o espaço escolar com cuidado.

Sendo assim, conclui-se que a linguagem dos jogos estaria evidente nos ambientes da escola, firmando um memorial nos locais, permitindo que novas experiências sejam proporcionadas, implementando alguns princípios dos jogos, servindo também de inspiração com novas imagens aos locais, permitindo que sejam lugares possíveis de serem utilizados, estimulando o senso de pertencimento e zelo dos estudantes para com a escola, os fazendo apreciar seus espaços de convivência.

Com a linguagem dos jogos digitais estando presentes nos locais da escola, haverá a capacidade de proporcionar experiências para os estudantes, fazendo com que essas experiências acabem fortalecendo o vínculo deles com o ambiente escolar e sendo capaz de trazer harmonia ao lugar. Podendo também proporcionar vivências leves, capazes de estimular uma mudança no contexto geral da escola, mudando os espaços e os estudantes, servindo como ressignificação para com o todo.

Algumas limitações encontradas foram o curto prazo para realização da pesquisa e a novidade de conteúdo sem o respectivo aprofundamento, sem estabelecer uma maior relação com os estudantes e ambiente escolar.

Mais estudos podem ser realizados vinculando os jogos digitais com os "Não-lugares", somando áreas de conhecimento com a Educação Física trazendo a linguagem dos jogos digitais, como uma iniciativa a ser proposta para as escolas e locais de convivência nas cidades de Alagoas, do Nordeste e do Brasil.

Referências

- BARACHO, A. F. DE O.; GRIPP, F. J.; LIMA, M. R. DE. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 34, n. 1, p. 111–126, mar. 2012.
- CAMPOS, Juliana LA; SILVA, Taline C.; ALBUQUERQUE, Ulysses P. Observação participante e diário de campo: quando utilizar e como analisar. **Métodos de pesquisa qualitativa para etnobiologia**. Recife: Nupeea, p. 95-112, 2021. Acesso em: 25 out. 2024.
- DANIELA, C. et al. Avaliação do uso de jogos eletrônicos para o aprimoramento das funções executivas no contexto escolar. [s.l.: s.n.], 2016. Disponível em: <<https://cdn.publisher.gn1.link/revistapsicopedagogia.com.br/pdf/v33n101a03.pdf>>. Acesso em: 23 jan. 2024.
- DA SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco; TORRES, L. M. Z. Educação física escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos. In: **XV Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte**. 2007. p. 16-21.
- FRANCO, Laercio Claro Pereira. **Jogos digitais educacionais nas aulas de Educação Física: Olympia, um videogame sobre os jogos olímpicos**. 2014. 168 f. Tese - (doutorado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2014.
- GUIJARRO, E. et al. Exploring Game Performance and Game Involvement: Effects of a Sport Education Season and a Combined Sport Education - **Teaching Games for Understanding Unit**. **Journal of Teaching in Physical Education**, p. 1–14, 2021. Acesso em: 25 maio. 2023.
- GOBBI, M. DESENHOS ENTRE MUNDOS: elementos para pesquisar e tentar compreender as crianças e seus pontos de vista . **Política & Trabalho: revista de ciências sociais**, [S. l.], v. 1, n. 57, 2023. DOI: 10.22478/ufpb.1517-5901.2022v1n57.60213. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/politicaetrabalho/article/view/60213>. Acesso em: 4 dez. 2024.
- GODOY, A. **Pesquisa Qualitativa Tipos Fundamentais** * Arilda Schmidt Godoy
PALAVRAS-CHAVE. [s.l.: s.n.]. Disponível em:

<<https://www.scielo.br/j/rae/a/ZX4cTGrqYfVhr7LvVyDBgdb/?format=pdf&lang=pt>>.

Acesso em: 26 fevereiro. 2024.

MARQUES, J. P. A Observação Participante na Pesquisa De Campo Em Educação. **Educação em Foco**, v. 19, n. 28, p. 263–284, 20 ago. 2016. Acesso em: 26 fevereiro. 2024.

Mercado de Games no Brasil: tendências do mercado gamer. Disponível em:

<<https://olist.com/blog/pt/como-vender-mais/inteligencia-competitiva/mercado-de-games-no-brasil/>>.

Acesso em: 23 maio. 2023

Por que seus filhos deveriam jogar videogames? Disponível em:

<<https://www.iberdrola.com/talentos/beneficios-videogames-aprendizagem>>. Acesso em: 24 maio. 2023

SÁ, T. Lugares e não lugares em Marc Augé. **Tempo Social**, v. 26, n. 2, p. 209–229, dez. 2014.

SILVA, E. A. P. C. DA et al. Os Espaços de Lazer na Cidade. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, v. 15, n. 2, 20 jun. 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/728/529> Acesso em: 19 dezembro, 2023.

VASQUES, D. G.; CARDOSO, N. M. N. Jogos eletrônicos e Educação Física escolar: um relato de experiência. **Cadernos de Aplicação**, v. 33, n. 1, 30 dez. 2020.

Apêndice e Anexos



Fotos e Vídeos da Pesquisa para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)